

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS 6 DI KELAS X SMA KAMPUS FKIP UHN PEMATANGSIANTAR

Junifer Siregar

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Junifersiregar08480@gmail.com

Abstract

Abstract: Learning with the use of instructional media that is not appropriate is still often the case, so learning is not in line with expectations. This is what happened at Pematangsiantar FKIP UHN Senior High School. This article aims to provide an overview of the use of Adobe Flash CS 6 media in the learning process at the FKIP UHN Pematangsiantar Campus. Adobe Flash CS 6 is used for making animations that are equipped with attractive displays in the form of applications to design and create interactive learning media. Student learning outcomes in writing the paragraph description at the pretest stage of 30 students 11 declared complete and 19 students declared incomplete with a mean score of 58.02 and at the post-test stage of 30 students 26 students declared complete 4 students declared incomplete with an average value 83, 35. This proves that learning media by using Adobe Flash CS 6 can improve learning outcomes in writing paragraph descriptions for grade X students of the FKIP UHN Pematangsiantar campus.

Keywords: *Learning Media, Adobe Flash CS 6, Paragraph Description*

Abstrak

Pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat masih sering terjadi, sehingga pembelajaran tidak sesuai dengan harapan. Hal inilah yang terjadi pada SMA FKIP UHN Pematangsiantar. Artikel ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang penggunaan media Adobe Flash CS 6 dalam proses pembelajaran di SMA Kampus FKIP UHN Pematangsiantar. Adobe Flash CS 6 digunakan untuk pembuatan animasi yang dilengkapi dengan tampilan yang menarik berbentuk aplikasi untuk merancang dan membuat media pembelajaran interaktif. Hasil belajar siswa dalam menulis paragraf deskripsi pada tahap pretest dari 30 siswa 11 dinyatakan tuntas dan 19 siswa dinyatakan tidak tuntas dengan rata yaitu nilai 58,02 dan pada tahap posttest dari 30 siswa 26 siswa dinyatakan tuntas 4 siswa dinyatakan tidak tuntas dengan nilai rata-rata 83, 35. Hal ini, membuktikan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash CS 6 dapat meningkatkan hasil belajar menulis paragraf deskripsi siswa kelas X SMA kampus FKIP UHN Pematangsiantar.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Adobe Flash CS 6, Paragraf Deskripsi*

PENDAHULUAN

Menulis menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang paling sulit jika dibandingkan tiga keterampilan lainnya. Hal tersebut selaras dengan pendapat Nurgiyantoro (dalam Purnamasari, 2015:3-4) bahwa jika dibanding tiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai oleh

penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal itu disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi karangan. Baik unsur bahasa maupun isi haruslah terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan karangan yang runtut dan padu, sangat jelas

bahwa untuk menguasai keterampilan menulis diperlukan penguasaan berbagai unsur bahasa.

Pembelajaran keterampilan menulis harus dapat menghasilkan kegiatan yang aktif produktif. Ketika seseorang menulis, ide atau gagasan menjadi sangat penting untuk dikuasai. Selain itu, seorang penulis juga harus memiliki kemampuan untuk menuangkan ide atau gagasan yang telah dikuasai ke dalam suatu bentuk tulisan yang mudah dimengerti oleh orang lain. Kedua hal tersebut, yakni mempunyai ide atau gagasan yang baik dan cara penuangan ide ke dalam suatu tulisan menjadi alasan mengapa keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling sulit. Hal tersebut selaras dengan temuan penulis bahwa terdapat kekurangan keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMA Kampus FKIP UHN Pematangsiantar. Kekurangan keterampilan menulis tersebut diperoleh dengan data hasil belajar siswa dalam materi menulis paragraf deskripsi rata-rata 64,29.

Rendahnya kemampuan menulis paragraf deskripsi siswa kelas X SMA Kampus FKIP UHN Pematangsiantar disebabkan oleh dua faktor. Faktor yang pertama, yakni dari sikap siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas tersebut, faktor pemicu rendahnya kemampuan menulis paragraf deskripsi yang bersumber dari sikap siswa, yaitu: (1) kedisiplinan siswa baik ketika pembelajaran akan berlangsung maupun dalam proses pembelajaran masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak tepat waktu ketika masuk dalam kelas; (2) siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari kurang tertariknya siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung; (3) siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut ditandai dengan sedikitnya peran siswa dalam pembelajaran yang sedang berlangsung; (4) kurang terjadi kerja sama dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari media pembelajaran yang dirancang guru tidak

memotivasi siswa untuk bekerja sama dalam pembelajaran; dan (5) siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari kefokusannya siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung masih kurang.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis di kelas X SMA Kampus FKIP UHN Pematangsiantar, faktor kedua berasal dari kemampuan menulis siswa, yaitu: (1) gagasan yang dikemukakan kurang lengkap. Eksplorasi gagasan siswa masih sangat terbatas akibat kurang optimalnya penggunaan media yang digunakan. Eksplorasi gagasan yang kurang optimal membuat gagasan yang dimiliki siswa menjadi sedikit dan terbatas; (2) organisasi isi kurang berkembang. Organisasi isi yang dikembangkan berdasarkan kerangka berpikir masih kurang maksimal. Hal tersebut membuat paragraf yang dibuat menjadi kurus, yakni kurang pengembangan yang maksimal; (3) kalimat yang dipakai kurang efektif. Kalimat yang kurang efektif membuat paragraf yang dibuat seolah bertele-tele; (4) perbendaharaan kata terbatas. Perbendaharaan kata yang dimiliki siswa terbatas sehingga membuat diksi yang dipakai siswa kurang variatif. Hal tersebut membuat paragraf menjadi terlihat monoton; dan (5) ejaan dan tanda baca yang digunakan masih terdapat banyak kesalahan. Ejaan dan tanda baca yang digunakan oleh siswa mengalami banyak kesalahan karena siswa kurang memahami ejaan dan tanda baca yang benar.

Pada dasarnya, kemampuan menulis paragraf deskripsi siswa yang rendah adalah disebabkan oleh kurangnya intensitas latihan yang dilakukan. Seperti dikatakan Tarigan (2008: 1) bahwa keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan memperbanyak praktik dan pelatihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam setiap pembelajaran. Selain disesuaikan dengan materi pembelajaran, penggunaan

media pembelajaran juga harus dipandang dari kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan kurang baik dalam mendengarkan sulit mempelajari pembelajaran yang auditif dan sebaliknya, siswa yang memiliki pengelihatannya yang kurang akan sulit menangkap bahan pelajaran yang disajikan melalui media *audiovisual* yang menutup kemungkinan untuk terjalin interaksi yang maksimal dalam pembelajaran. Media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6* mampu mengatasi masalah tersebut. Media *Adobe flash CS 6* juga mampu mengurangi beban guru dalam mengajar. Dengan bantuan gambar, video dan musik yang dilengkapi dengan perancangan narasi pada materi pembelajaran. sehingga guru lebih praktis dalam menulis paragraf deskripsi, siswa akan tertarik dengan melihat gambar, video, sehingga minat siswa dalam menulis paragraf deskripsi semakin meningkat.

Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan software yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. *Adobe Flash CS6* merupakan versi *Adobe Flash* yang telah diperbarui dari versi sebelumnya yaitu *Adobe Flash CS3*, *Adobe Flash CS4*, dan *Adobe Flash CS5* (Madcoms, 2013). *Adobe Flash CS6* mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif dan lain-lain (Ichwan, 2015).

Media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis paragraf deskripsi. Penggunaan *media Adobe Flash CS 6* didorong dengan penelitian oleh Lailiyah (2016) menyimpulkan bahwa *media Adobe Flash CS 6* dapat meningkatkan kemampuan siswa pada materi jurnal penyesuaian. Juga penelitian Mustarin, dkk (2018) menyimpulkan bahwa penggunaan *media Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas ATPH SMK Negeri 4

Jeneponto. Hasil tes siklus I menunjukkan ketuntasan belajar sebesar 52,94% dan tes siklus II menunjukkan semua siswa yang berjumlah 34 siswa dinyatakan 100% tuntas.

KAJIAN TEORI

Pengertian Media Pembelajaran *Adobe Flash CS 6*

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari *medium* secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Banyak batasan yang diberikan tentang pengertian media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association Of Education and Communication Technology/ AECT*) sebagaimana dikutip Arief S. Sadiman (2006: 6). Menurut Arief S. Sadiman (2006: 7) yang menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang efektif yang digunakan dalam mempermudah proses penyampaian materi pembelajaran.

Adobe Flash merupakan *software animasi* dan *game* yang dapat mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik. Menurut Marzuki dan Fahmi (2017) *Adobe Flash* merupakan program yang didesain khusus oleh *Adobe* program *standar authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk situs *web*, CD interaktif, dan lainnya. Dapat disimpulkan bahwa *Adobe Flash CS 6* adalah *software* yang dapat digunakan membuat media pembelajaran yang interaktif dengan *tools* dan desain yang menarik dalam pembuatan media.

Pengertian Paragraf Deskriptif

Deskripsi merupakan suatu jenis tulisan yang berkaitan dengan suatu penulis untuk memberikan perincian objek yang

digambarkan. Menurut Keraf (1994: 93) Kata deskripsi berasal dari kata latin *describe* yang berarti menulis tentang atau membeberkan suatu hal. Sebaliknya kata deskripsi dapat diterjemahkan menjadi pemerian, yang berasal dari kata peri memerikan yang berarti ‘melukiskan sesuatu hal’.

Bertalian dengan itu, Kurniasari (2014: 141) menjelaskan bahwa “Deskripsi berisi mengenai pengalaman yang digambarkan secara jelas. Pengalaman tersebut bisa dalam bentuk suatu objek. Ketika membaca dan mendengar, seolah-olah pembaca atau pendengar merasakan sendiri seperti melihat, mendengar, atau menyentuh. “

METODE PENELITIAN

Metode merupakan cara untuk mengungkapkan kebenaran yang objektif. Arikunto (2010:203) meyakini bahwa “metode penelitian merupakan struktur yang sangat penting karena berhasil tidaknya ataupun tinggi rendahnya kualitas hasil penelitian sangat ditentukan oleh ketepatan dalam memilih metode penelitian.”

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan sampel penelitian sebanyak 30 orang siswa kelas X SMA kampus FKIP UHN Pematangsiantar, yang dijadikan dalam satu kelompok. Instrumen penelitian untuk menjangkau data digunakan tes menulis paragraf deskripsi. Tes menulis digunakan selama 6 pertemuan. Data yang telah terjaring diolah untuk menguji hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan teknik penskoran. Penskoran adalah suatu proses mengubah jawaban-jawaban tes menjadi angka-angka (mengadakan kualifikasi). Penskoran bertujuan agar hasil penilaian menjadi objektif. Rumus yang digunakan untuk penskoran adalah sebagai berikut:

$$S = \sum R - \frac{\sum W}{n-1}$$

Sumber: Purwanto (2012:190)

Keterangan:

S = skor yang dicari
 $\sum R$ = jumlah soal yang benar

$\sum W$ = jumlah skor yang salah
 n = jumlah option (alternative jawaban tiap soal)
 l = bilangan tetap

Setelah dilakukan penskoran, langkah berikutnya adalah member nilai tes hasil belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Sumber: Purwanto (2012:207)

Keterangan:

S = nilai yang diharapkan (dicari)
 R = jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar
 N = skor maksimum dari tes tersebut

Dengan kriteria:

Nilai ≤ 70 = siswa belum tuntas dalam belajar

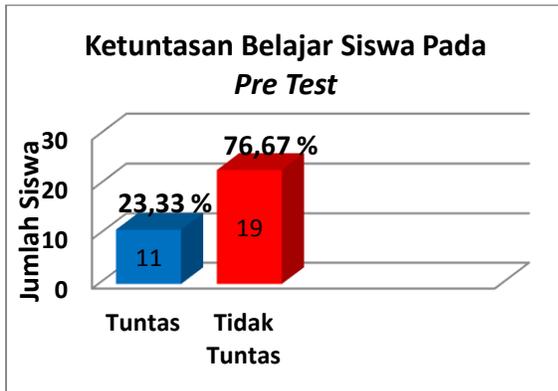
Nilai ≥ 70 = siswa sudah tuntas dalam belajar

Dalam hal ini, apabila siswa mendapat nilai ≤ 70 berarti tidak tuntas dalam belajar. Dan sebaliknya, apabila siswa mendapat nilai di atas ≥ 70 berarti tuntas dalam belajar.

PEMBAHASAN

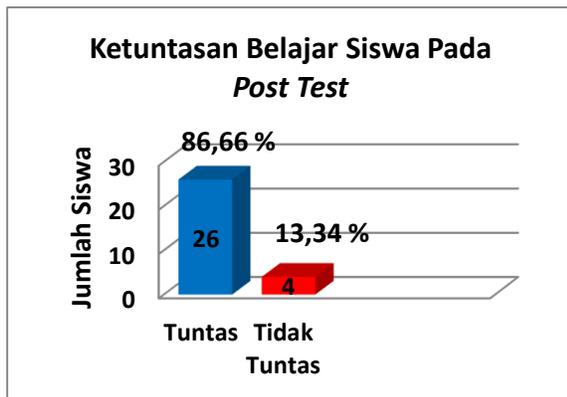
Hasil belajar yang diperoleh dalam mengukur hasil belajar siswa pada tahap pre test dari 30 siswa sebanyak 11 siswa dengan persentase (23,22%) dinyatakan tuntas dan 19 siswa dengan persentase (76,67%) siswa dinyatakan tidak tuntas dengan nilai rata-rata yaitu 58,02. Dapat dilihat pada grafik berikut.

Grafik. 1



dan pada tahap posttest dari 30 siswa sebanyak 26 siswa dengan persentase (86,66%) dinyatakan tuntas dan sebanyak 4 siswa dengan persentase (13,24%) siswa dinyatakan tidak tuntas dengan nilai rata-rata 83,35. Dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik. 2



Dengan demikian, dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar pada tahap pretest yaitu dari 11 siswa yang lulus dengan nilai rata-rata yaitu 58,02 bertambah menjadi 26 siswa yang tuntas pada tahap posttest dengan nilai rata-rata yaitu 83,35.

PENUTUP

1. Hasil belajar siswa pada tahap pre test dari 30 siswa sebanyak 11 siswa dengan persentase (23,22%) dinyatakan tuntas dan 19 siswa dengan persentase (76,67%) siswa

dinyatakan tidak tuntas dengan nilai rata-rata

2. Media *Adobe flash CS 6* juga mampu mengurangi beban guru dalam mengajar dengan bantuan gambar, video dan musik yang dilengkapi dengan perancangan narasi pada materi pembelajaran. sehingga guru lebih praktis dalam mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Edisi Revisi VI. Cetakan Ketiga Belas. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ichwan, K. 2015. *Membuat Media Pembelajaran dengan adobe Flash CS6*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Keraf, Gorys. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Ende: Nusa Indah
- Kurniasari. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persda.
- Lailiyah, Rina Izlatul. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Vol.3, No.1:10.
- Madcoms. 2013. *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Marzuki, A dan Fahmi, M. 2017. *Efektivitas Media Pembelajaran CD Interaktif berbasis Adobe flash CS5 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pandaan*. *Jurnal Universitas Yudharta Pasuruan*. 1- (2).
- Mustarin, Amirah, dkk. 2018. *Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X ATPH Pada Mata Pelajaran Alat Dan Mesin Pertanian*

- Di SMK Negeri Jeneponto. Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*
- Purnamasari, Novia. (2015). *“Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning di Kelas V SDN 3 Grenggeng Karanganyar Kebumen”*. Skripsi tidak dipublikasikan. Program S1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suwandi, Sarwiji. (2011). *Model-Model Asesmen dalam Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Purwanto. 2012. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.